

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang dalam menggabungkan ide atau konsep yang telah ada sebelumnya dengan konsep yang baru sehingga menghasilkan gagasan yang beragam. Munandar (2009) menyatakan bahwa kreativitas adalah hasil interaksi antara individu dan lingkungannya yaitu suatu kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau dikenal sebelumnya, berdasarkan semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya saat berada di lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat.

Berdasarkan hal tersebut, maka pengembangan kreativitas siswa di lingkungan sekolah merupakan sesuatu yang penting. Hal ini didasarkan bahwa proses pembelajaran merupakan suatu pengembangan aktivitas dan kreativitas siswa, melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar (Mulyasa dalam Andayani, 2015), sehingga kreativitas siswa dalam proses pembelajaran adalah sesuatu hal yang harus dikuasai, dimiliki, serta dikembangkan oleh siswa pada semua mata pelajaran.

Matematika merupakan salah satu bidang yang memiliki peranan penting dalam pendidikan. Hal ini dilihat saat siswa belajar matematika, maka siswa akan memiliki pola pikir lebih logis sehingga akan bermanfaat dalam menyelesaikan masalah dalam kehidupannya (Purwosusilo, 2014). Oleh karena itu, dalam pembelajaran matematika berpikir kreatif sangat diperlukan agar siswa dapat menyelesaikan soal-soal matematika baik yang sederhana maupun yang

rumit. Dengan mengembangkan kemampuan siswa pada aspek berpikir kreatif siswa dituntut agar dapat memahami, menguasai, dan memecahkan persoalan yang sedang dihadapinya.

Perkembangan kreativitas sangat penting dikembangkan sejak usia dini, hal ini dikarenakan kreativitas berpengaruh dalam pengembangan aspek-aspek perkembangan anak usia dini. Secara umum karakteristik perkembangan siswa dibagi menjadi 3 yaitu: 1) karakteristik anak usia Sekolah Dasar (SD); 2) karakteristik anak usia Sekolah Menengah (SMP); dan 3) karakteristik anak usia remaja (SMP/SMA). Rentan masa usia SMP merupakan waktu yang tepat untuk guru memberikan kesempatan kepada siswa menyalurkan hobi dan minatnya yaitu dengan cara mengembangkan kreativitas siswa pada pembelajaran matematika, agar saat anak memasuki usia remaja dengan rentan usia 12 tahun sampai 21 tahun anak akan menganggap bahwa kreativitas merupakan hal yang penting yang harus dikembangkan.

Pada hakikatnya, pengembangan kreativitas dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran, misalnya dengan mengembangkan suatu model pembelajaran yang mampu mendorong siswa dalam kegiatan pemecahan masalah. Model yang dapat mengantarkan siswa untuk pemecahan masalah yaitu model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Model pembelajaran PBL atau pembelajaran berbasis masalah merupakan model yang menitik beratkan pada masalah kontekstual sebagai titik utama pembelajaran. Pemberian masalah mampu membantu siswa untuk memiliki pola berpikir yang baik.

Sejalan dengan pendapat Hosnan (2014) menyatakan bahwa model pembelajaran PBL merupakan model pembelajaran berbasis masalah nyata yang

bertujuan agar siswa dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuhkan keterampilan yang lebih tinggi dan *inquiry*, memandirikan siswa dan meningkatkan kepercayaan diri sendiri. Sehingga model pembelajaran PBL ini terfokus pada siswa (*student center*) bukan pada guru. Idealnya suatu pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam setiap kegiatan di kelas, maka pembelajaran tersebut dikatakan sangat bermanfaat dan bermakna bagi siswa.

Trianto (2009) menyatakan dalam tahap empat PBL siswa diminta menyajikan hasil karya berupa penyelesaian soal dan mempresentasikannya. Hasil karya yang dibuat oleh siswa lebih dari sekedar laporan tertulis, namun dapat berupa *videotape*, model program *computer*, dan sajian *multimedia* (Arends dalam Damayanti, 2015). Penyajian *multimedia* tersebut dapat dihasilkan dari catatan gambar yang dibuat siswa untuk menggambarkan penyelesaian masalah dan konsep matematika.

Mind mapping merupakan cara mencatat yang kreatif, efektif, dan akan memetakan pikiran-pikiran menggunakan garis, simbol, kata, gambar dan warna (Buzan, 2007). *Mind mapping* dapat digunakan sebagai penyajian hasil karya pada model PBL yang bertujuan agar siswa dapat lebih memahami penyelesaian masalah dan konsep matematika. Pembuatan *mind mapping* merupakan upaya bagi guru untuk memberikan kesempatan dan membantu siswa dalam mengoptimalkan fungsi otak kanan dan kiri, serta membantu siswa untuk memahami penyelesaian masalah dengan cepat karena telah terpetakan dan dibuat sendiri oleh siswa sehingga akan lebih bermakna dan mudah diingat oleh siswa.

Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan kreativitas siswa SMP dengan menggunakan *mind mapping* melalui model pembelajaran PBL sangat diperlukan dalam pembelajaran matematika. Diperlukannya pengembangan kemampuan kreativitas pada siswa dikarenakan pembelajaran matematika dititik beratkan pada kemampuan pemahaman konsep dan ide-ide yang dapat membantu siswa dalam menyelesaikan masalah di lingkungan mereka. Berdasarkan hal tersebut maka penggunaan model pembelajaran PBL dengan *mind mapping* akan merangsang kemampuan berpikir kreatif siswa agar dapat menyelesaikan permasalahan matematika pada kehidupan sehari-hari yang lebih mudah dipahami dan dimengerti.

1.2 Rumusan Masalah

Latar belakang diatas menjelaskan mengenai pentingnya kemampuan kreativitas siswa SMP dengan penerapan PBL dengan *mind mapping*. Karena pembelajaran matematika dititik beratkan pada kemampuan pemahaman konsep dan ide-ide yang dapat membantu siswa dalam menyelesaikan masalah di lingkungan mereka. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Bagaimana kemampuan kreativitas siswa dalam menyelesaikan masalah PBL yang disajikan melalui *mind mapping* pada siswa SMP kelas VIII?
- b. Bagaimana keterlaksanaan model PBL dengan *mind mapping* pada siswa SMP kelas VIII?

1.3 Tujuan Penelitian

Suatu penelitian memerlukan suatu fokus pada suatu masalah yang nantinya diharapkan dapat memperoleh jawaban yang lebih lebih terarah untuk

menghindari berbagai penyimpangan dan masalah yang terjadi dalam penelitian ini. Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Mendiskripsikan kemampuan kreativitas siswa dalam menyelesaikan masalah PBL yang disajikan melalui pembuatan *mind mapping* pada siswa SMP kelas VIII.
- b. Mendiskripsikan keterlaksanaan model PBL dengan *mind mapping* pada siswa SMP kelas VIII.

1.4 Pembatasan Masalah

Penelitian ini difokuskan pada pembelajaran matematika dengan model pembelajaran PBL dengan *mind mapping*. Untuk menghindari meluasnya permasalahan, maka dalam penelitian ini permasalahan dibatasi pada:

- a. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII-B SMP Muhammadiyah 2 Malang yang berjumlah 21 siswa.
- b. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Bangun Ruang Sisi Datar (kubus dan balok), dengan sub materi adalah menentukan unsur-unsur kubus dan balok, menentukan dan menyelesaikan permasalahan nyata berupa luas permukaan dan volume kubus dan balok.
- c. Keterlaksanaan penerapan PBL dengan *mind mapping* diukur melalui lembar observasi aktivitas guru dan siswa, ketuntasan hasil belajar secara klasikal berupa soal tes pada pertemuan ketiga setelah menggunakan model pembelajaran PBL dengan *mind mapping*, dan wawancara yang dilakukan kepada guru mata pelajaran matematika dan beberapa siswa kelas VIII-B terkait pelaksanaan model pembelajaran PBL dengan *mind mapping*.

- d. Kreativitas siswa dinilai dari pembuatan *mind mapping* sebagai penyajian penyelesaian masalah PBL.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Sehingga kualitas pembelajaran di Indonesia dapat semakin baik. Maka manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk dijadikan sebagai sumber informasi dalam menjawab permasalahan-permasalahan di dalam proses pembelajaran terutama pada peningkatan kemampuan kreativitas siswa melalui model pembelajaran PBL dengan *mind mapping*.

- b. Manfaat Praktis

Diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat dan memberikan kesempatan kepada siswa agar lebih aktif dan kreatif di dalam proses pembelajaran dan bermanfaat bagi guru sebagai bahan pertimbangan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga guru mampu menciptakan situasi pembelajaran yang efektif, kreatif, dan menyenangkan sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mudah diingat bagi siswa.